MAXI juegos 2

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

COLECCIÓN:
MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Travessera de Gràcia, 17, 6.º 1.ª
08021 BARCELONA
Tel. (93) 414 14 47 - Fax (93) 200 02 37

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9.º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

EL SECRETO DE MONKEY ISLAND

Seguro que has soñado alguna vez con ser un famoso pirata del Caribe, imaginando que vives las aventuras y desventuras de uno de estos lobos de mar. Si es así has llegado a buen puerto, marino. Te presentamos una de las aventuras gráficas que han hecho historia: "El secreto de Monkey Island". Con ella te podrás meter de lleno en la piel de un aprendiz de pirata. Pasarás por todas las pruebas que harán de ti un temible espadachín, un hábil ladrón y un buscador de tesoros acreditado, todo para formar parte de un grupo de hombres capaces tanto de abordar un barco como de beber y cantar hasta caer redondos al suelo.



Requisitos mínimos:

- PC-AT con 286 de 8 MHz.
- 512Kb de memoria.
- MS-DOS versión 3.30.
- disquetera de 3,5 pulgadas HD.
- soporta gráficos VGA, EGA, CGA o MCGA.
- soporta ratón y joystick.
- si no hay tarjeta de sonido utiliza el altavoz interno del ordenador.

Requisitos deseables:

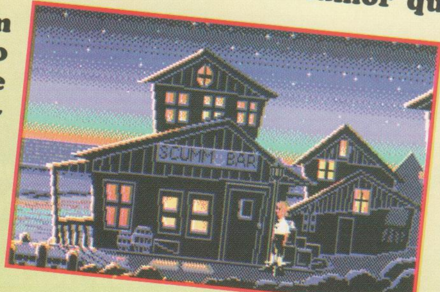
- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria.
- 3Mb en disco duro. Es mejor que ejecutarlo desde disquetes.
- tarjeta gráfica VGA con al menos 256Kb de VRAM.
- ratón.
- tarjeta de sonido AdLib o compatible.

LA HISTORIA...

Guybrush Threepwood, nuestro héroe, sólo ansía una cosa: llegar a convertirse en un temible pirata. Para realizar su sueño viaja hasta la isla Mêlée, lugar de reunión de los más famosos piratas del Caribe. Lo que Guybrush no tarda en descubrir es que en la isla están ocurriendo extraños sucesos, protagonizados por el barco fantasma del difunto capitán LeChuck, un hombre que ha llevado su fama de "azote del Caribe" hasta la tumba. Guybrush inicia su aprendizaje con ilusión, pero poco a poco se da cuenta de que la tarea no le va a resultar nada fácil y, lo que es peor, que los verdaderos piratas poco tienen que ver con los que protagonizaban aquellas historias que le animaron a convertirse en uno de ellos. Para colmo de males, tendrá que rescatar a la bella gobernadora de la isla de las manos del capitán LeChuck, que la ha raptado para casarse con ella. Todo esto transcurrirá en la misteriosa isla de los monos... En Monkey Island.

BROMAS EN EL JUEGO

Una de las cosas que han hecho de "El secreto de Monkey Island" una de las aventuras más famosas son las continuas bromas y situaciones divertidas en las que se ve envuelto el protagonista. Aquí van algunos ejemplos de este buen humor que destila todo el juego:



-En el bar de Scumm hay un pirata sentado bebiendo grog que tiene en la cabeza un sombrero pirata que le queda ridículamente pequeño. Si hablas con él, te hará publicidad del juego LOOM, también de la productora Lucas Arts.

-En el bosque hay un tocón de árbol que, al observarlo de cerca, resulta ser la entrada a unas catacumbas. Lo gracioso es que en el momento de entrar, el juego nos pide el disquete 22.

-En la casa de la bruja vudú te encontrarás una copa, justo encima del baúl en donde has encontrado el pollo de goma. Al mirar la copa, Guybrush te dirá "ésta sí es la copa de un carpintero...", haciendo referencia al juego "Indiana Jones y la Última Cruzada".

-También son divertidas las peleas con el sheriff en la mansión de la gobernadora, en donde recogerás objetos realmente extraños.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Si quieres jugar con comodidad tendrás que ejecutar el programa de instalación que copiará la información de los disquetes a una unidad de disco de alta capacidad que tú especifiques (por lo general, el disco duro). Ten en cuenta que en esa unidad necesitarás al menos 3Mb de espacio libre.

Desde luego, es recomendable instalar el juego en disco duro por el incremento de velocidad que se obtiene al jugar de esta forma.

De todas formas, es posible jugar desde disquete, lo único que hay que hacer es insertar los discos que el programa nos pida según vayamos avanzando en la aventura.

LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES

LA AVENTURA...

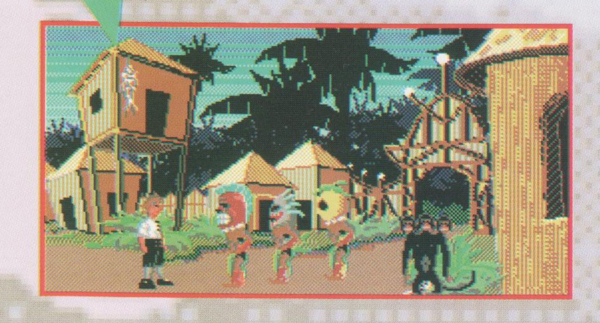
Esta aventura nos va a permitir controlar las acciones de Guybrush, el aprendiz de pirata. La acción se inicia en la isla Mêlée, a la que llega nuestro protagonista con la intención de convertirse en un fiero y temible pirata. Para conseguirlo tendrá que pasar por "las tres pruebas": dominar el manejo de la espada, el arte del robo y la búsqueda de tesoros. Conocerá la victoria en los combates con espada y el amor de una preciosa e importante dama; el vudú le enseñará su futuro y, por fin, visitará las entrañas de la misteriosa Monkey Island, en donde se refugia el barco fantasma capitaneado por el más terrible pirata que conoció el Caribe.



El romance juega un papel fundamental en este juego. De hecho se convierte en uno de los ejes centrales de las aventuras y desventuras de nuestro aprendiz de bucanero.

En el poblado caníbal tienes que hablar con los nativos. A veces, para escapar, les dices que hay un mono de tres cabezas a sus espaldas... ¡Y aparece uno! Lástima que sólo sirva una vez.





...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D...

El primer paso a dar es hacer una copia de seguridad de los discos (para ello puedes utilizar el comando DISKCOPY de MS-DOS) y guardar los disquetes originales en un lugar seguro. Necesitarás varios discos de 3,5 pulgadas vacíos.

Ahora ya puedes instalar el juego. Inserta el disco etiquetado como DISCO 1 en tu unidad de disco. Cambia al disco con A: (o B:). Teclea INSTALL C:, pulsa ENTER y espera...

En unos segundos aparecerá una pantalla del programa de instalación. Aquí sólo le tienes que decir al programa qué disco duro quieres usar y cuál es la unidad de disquete desde la que instalas el juego.

¡¡¡OJO!!! ESTE JUEGO NECESITA 3 MEGAS LIBRES

Aunque puedes jugar desde disquetes, es preferible que instales el juego en el disco duro.

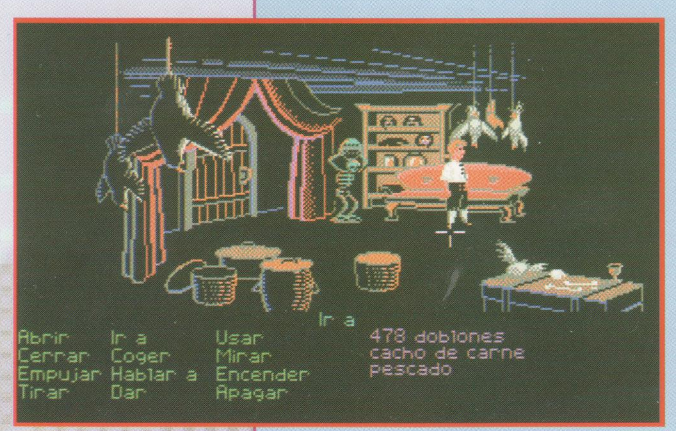
LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES

INSTRUCCIONES

Como en todas las aventuras conversacionales, la forma de avanzar hacia la solución es conseguir objetos, aprender a usarlos en el sitio y momento adecuados, visitar lugares, hablar con los personajes que te vayas encontrando...

El juego reaccionará a cada una de tus acciones variando el curso de la aventura. Siempre es posible llegar a los mismos resultados de varias formas distintas y en diferentes momentos. Sólo se trata de encontrar un camino que te permita avanzar.

La pantalla está dividida en dos zonas: **la principal**, en donde se desarrolla la acción, y la parte inferior, dividida a su vez en otras 3 zonas. La primera es la **línea de mensajes**, donde aparecen los diálogos que mantienen los personajes, así como los mensajes relacionados con el juego. La **zona de verbos** es una lista de todas las posibles acciones que el protagonista puede realizar. Dependiendo de la situación en la que te encuentres, algunos verbos se iluminarán (indicándote que son las acciones más lógicas) y otros no podrán ser activados. El i**nventario de objetos** es una lista de todos los objetos que llevas contigo. En esta zona pueden aparecer dos flechas, una hacia arriba y otra hacia abajo, indicando que llevas más objetos de los que puedes ver en las líneas reservadas para mostrar el inventario. Pulsa sobre una de las flechas para ir viendo los otros objetos que llevas.



En la pantalla principal aparecerán también las escenas animadas, en donde no tienes ningún control sobre tu personaje. Las órdenes que le des a tu personaje se construirán primero en la línea de mensajes, usando los verbos que haya disponibles en ese momento.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

El programa de instalación creará un directorio \MONKEY en la unidad de disco que le hayamos indicado. Para jugar, teclea CD \MONKEY para pasar al directorio del juego. Ahora tendrás que cargar el driver de ratón si lo vas a usar y no lo has cargado antes.

Si pones en marcha el juego tecleando simplemente la palabra "MONKEY", el programa revisará tu hardware y decidirá cuáles son las mejores opciones de vídeo, sonido y dispositivo de control disponibles y se configurará para operar con ellas.

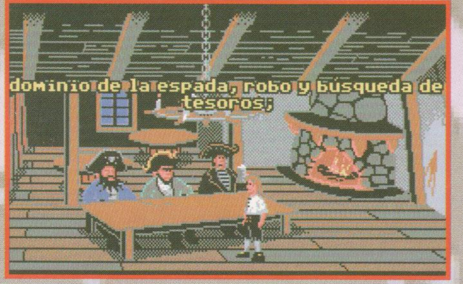
Si quieres cambiar alguna de las opciones tendrás que teclear "monkey" seguido de las iniciales que correspondan a las opciones que elijas (por ejemplo: "monkey a v mo" para gráficos VGA, ratón y sonido AdLib). Las opciones son:

m modo MCGA	a tarjeta Ad Lib
c modo CGA	g tarjeta GameBlaster
e modo EGA	ts sonidos Tandy
v modo VGA	d usar 2 unidades de floppy
t modo Tandy 16 colores	j usar joystick
i sonido por el altavoz del PC	mo usar el ratón

MANEJAR A GUYBRUSH

Controlar al intrépido Guybrush es muy sencillo. Sólo tienes que indicar la acción que deseas que realice, seleccionando un verbo y combinándolo con el objeto o el personaje que quieras. El programa se encargará de construir frases con sentido a partir de esos mínimos datos y ejecutar las órdenes.

El mismo método se usa para mover a tu personaje por la pantalla. Bastará con elegir el verbo "Andar hacia" y señalar con el cursor el sitio exacto (o la dirección) hacia donde queremos que camine.



VERBOS

Hay un buen número de verbos a elegir, aunque no todos se pueden usar con todos los objetos, ni todos están disponibles en todas las situaciones. El programa se encargará de mostrarte qué verbo se puede emplear con cada objeto, iluminando uno u otro según por dónde pase el cursor en la pantalla de acción y cuál sea la situación. Los verbos son: *"abrir", "mirar a", "ir a",*



"dar", "tirar", "coger", "usar", "hablar a", "cerrar", "apagar", "encender", y "empujar".

OBJETOS

Toda la isla está llena de objetos. Algunos pertenecen al decorado y no se puede hacer nada con ellos. Otros son los personajes, con los que puedes hablar e incluso pelear si es necesario. También hay cosas que puedes ver, coger, empujar, etcétera.

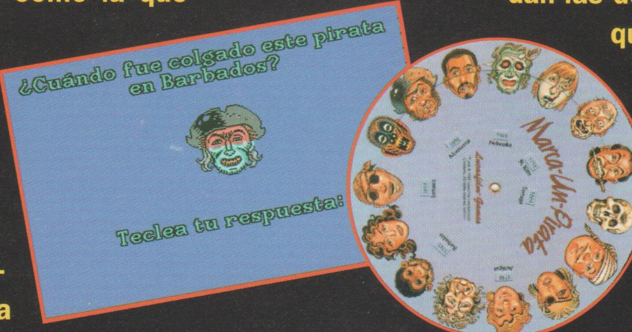
Cuando pases el cursor por encima de un objeto, aparecerá su nombre en la línea de mensajes y se iluminarán los verbos disponibles para manejar ese objeto en particular. Revisa bien todos los rincones y no desprecies ningún objeto.



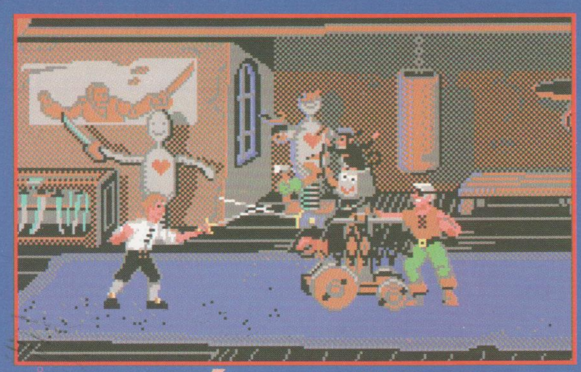


...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D...

Cada vez que arranques el juego, antes de las escenas de introducción, el programa te mostrará una pantalla como la que aparece aquí. En ella podrás ver la cara de un pirata, formada a partir de la parte superior de una cara y de la inferior de otra. Tendrás que localizar dicha combinación con la ayuda de la rueda de CLAVES que suministramos con el juego. Para ello gira la rueda hasta que coincidan las dos mitades y formen la cara que aparece en pantalla. Una vez hecho eso, busca el nombre del lugar donde fue colgado el pirata, y bajo ese lugar encontrarás la fecha que te pide el programa. Tecléalo y podrás empezar a jugar.



LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES LUCASFILM GAMES



DIÁLOGOS

Evidentemente, en un juego conversacional como éste tendrás que dialogar. El juego te irá presentando en cada ocasión un número de opciones posibles para empezar o continuar un diálogo.

Casi todos los personajes que deambulan por el juego pueden hablar contigo. Si lo haces bien, te darán información que después podrás emplear. Unas veces esa información no sirve para nada... y otras veces la charla degenera en una buena pelea.

En ocasiones hay que esperar a que el personaje te cuente primero lo que él crea interesante para poder sacar provecho de la situación. Para hablar con los personajes deberás usar el verbo "Hablar a".

Éste quedará iluminado si es posible entablar una conversación con ese personaje. Aparecerán varias frases entre las que tendrás que elegir una, según el efecto que quieras obtener. Recuerda, en una aventura gráfica hay muchas formas de conseguir el mismo resultado.

Además, en un juego que trata sobre la vida de un pirata no podía faltar la violencia en todas sus manifestaciones: peleas con espada, insultos ingeniosos, robos, etc... Una recomendación: procura grabar el juego si te vas a meter en alguna situación dudosa.

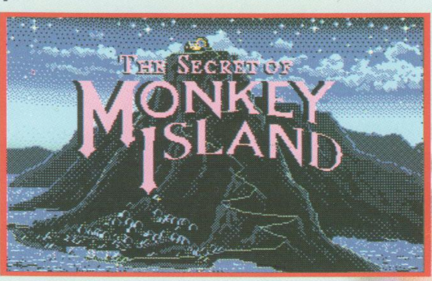
Pronto aprenderás que una buena lucha con espadas no es lo mismo si no va aderezada con unos cuantos insultos ingeniosos, que tienen la finalidad de desconcertar a tu contrincante y hacerle vulnerable, si no da a tiempo con una respuesta igualmente ingeniosa.

Aunque en el juego hay muchos insultos, la lista de la siguiente página sirve como ejemplo y guía de algunos improperios y sus contestaciones más adecuadas.

ACCIONES Y CONTROLES

Cargar o grabar el juego

Para acceder al menú en el que cargas o grabas un juego se utiliza la tecla F5. Esta opción sólo está disponible cuando lo están los verbos de acción.



Si quieres cargar una partida anterior (por ejemplo cuando te has equivocado en algo), pulsa F5 en cualquier momento, selecciona CARGAR juego, muévete con el cursor por la lista de partidas grabadas hasta que veas la que quieres, selecciónala y pulsa OK. Aparecerás tal y como estabas en aquel momento, con los mismos objetos y en el mismo lugar.

Si lo que quieres es grabar la partida (hazlo frecuentemente y especialmente si te vas a meter en líos) pulsa F5, selecciona GRABAR juego y elige una casilla libre de la lista. Teclea el nombre que quieras y pulsa OK (te recomendamos que uses nombres descriptivos como: "*pelea en el puerto*"). Recuerda tener preparado un disco formateado y en blanco si estás jugando desde los disquetes.

Teclas de función

ESC	para pasar una escena
F8	volver a empezar una partida
F5	cargar / grabar una partida
Barra Espaciadora	hacer una pausa en el juego
"+" (rápido) y "-" (lento)	ajustar la velocidad de aparición del texto en la línea de mensajes.
CONTROL + S	activar /desactivar los sonidos
CONTROL + R	acelerar el scroll de la pantalla
CONTROL + M	activar el ratón
CONTROL + J	activa el joystick
ALT + X o CONTROL + C	salir del juego
CONTROL + W	ganar el juego
CONTROL + V	ver la versión del juego

Uso del ratón

Es el mejor método para controlar el juego. Una vez iniciado el juego, para activar el ratón bastará con pulsar a la vez las teclas "CONTROL" y "M". Si antes de empezar el juego cargas

el driver del ratón, el juego aparecerá directamente en este modo. El cursor se mueve al mover el ratón en cualquier dirección. El botón izquierdo sirve para seleccionar los objetos y los verbos en la pantalla principal. También sirve para seleccionar líneas de diálogo. El botón derecho sirve para usar el verbo iluminado mientras apuntamos con el cursor hacia un objeto. También sirve para "saltar" escenas completas (presentación, etc).

Uso del teclado

El cursor se mueve con las teclas de dirección. La tecla ENTER realiza las mismas funciones que el botón izquierdo del ratón. La tecla ESC sirve para saltarnos algunas escenas. Cada verbo se corresponde con una tecla. De esta forma, pulsar una de esas teclas es igual a mover el cursor sobre el verbo elegido y pulsar el botón izquierdo del ratón.

O abrir	**S** empujar
W ir a	**T** hablar a
U usar	**N** encender
C cerrar	**Y** tirar
P coger	**G** dar
L mirar	**F** apagar

Uso del joystick

Se emplea igual que el ratón. Uno de los botones hará las funciones del botón izquierdo del ratón o de la tecla ENTER y el otro el de la tecla ESC. Para activar el joystick tendrás que pulsar simultáneamente las teclas "CONTROL" y "J". Al hacerlo, el programa te pedirá que calibres el joystick.

FRASES CÉLEBRES

Insultos de Piratas	Respuestas tuyas
Luchas como un granjero.	¡Qué apropiado, tú peleas como una vaca!
Llevarás mi espada como si fueras un pincho moruno.	Primero deberías dejar de usarla como un plumero.
La gente cae a mis pies al verme llegar.	¿Incluso antes de que huelan tu aliento?
Me das ganas de vomitar.	Me haces pensar que alguien ya lo ha hecho
¡No pienso aguantar tu insolencia aquí sentado!	Ya te están fastidiando otra vez las almorranas, ¿eh?
Mi pañuelo limpiará tu sangre.	Ah, ¿ya has obtenido ese trabajo de portero?
Nadie me ha sacado sangre jamás, y nadie lo hará.	¿Tan rápido corres?
No hay palabras para describir lo asqueroso que eres.	Sí que las hay, sólo que nunca las has aprendido.
He oído que eres un soplón despreciable.	Qué pena me da que nadie haya oído hablar de ti.
Demasiado bobo para mi nivel de inteligencia.	Estaría acabado si la usases alguna vez.
Obtuve esta cicatriz en mi cara, en una lucha a muerte.	Espero que ya hayas aprendido a no tocarte la nariz.
¿Has dejado ya de usar pañales?	¿Por qué? ¿Acaso querías pedir uno prestado?
Tienes los modales de un mendigo.	Quería asegurarme de que estuvieras a gusto conmigo.
Ha llegado tu hora, palurdo de ocho patas.	Y yo tengo un saludo para ti, ¿te enteras?
Una vez tuve un perro más listo que tú.	Te habrá enseñado todo lo que sabes.
He hablado con simios más listos que tú.	Me alegra que asistieras a tu reunión familiar diaria.

Un caso especial es el Sword Master, que usa insultos de su propia invención:

Insultos del Sword Master	Respuestas tuyas
Ordeñaré hasta la última gota de sangre de tu cuerpo.	¡Qué apropiado, tú peleas como una vaca!
Mi lengua es más hábil que cualquier espada.	Primero deberías dejar de usarla como un plumero.
Mis enemigos más sabios corren al verme llegar.	¿Incluso antes de que huelan tu aliento?
Si tu hermano es como tú, mejor casarse con un cerdo.	Me haces pensar que alguien ya lo ha hecho.
¡Eres como un dolor en la parte baja de la espalda!	Ya te están fastidiando otra vez las almorranas, ¿eh?
Mi nombre es temido en cada sucio rincón de esta isla.	Ah, ¿ya has obtenido ese trabajo de portero?
Nunca me verán luchar tan mal como tú lo haces.	¿Tan rápido corres?
Ya no hay técnicas que te puedan salvar.	Sí que las hay, sólo que nunca las has aprendido.
Mi espada es famosa en todo el Caribe.	Qué pena me da que nadie haya oído hablar de ti.
Tengo el coraje y la técnica de un maestro.	Estaría acabado si la usases alguna vez.
Acabé mi última pelea con las manos ensangrentadas.	Espero que ya hayas aprendido a no tocarte la nariz.
Espero que tengas un barco para una rápida huida.	¿Por qué? ¿Acaso querías pedir uno prestado?
Cada palabra que sale de tu boca es una estupidez.	Quería asegurarme de que estuvieras a gusto conmigo.
Hoy te tengo preparada una larga y dura lección.	Y yo tengo un saludo para ti, ¿te enteras?
Sólo he conocido a uno tan cobarde como tú.	Te habrá enseñado todo lo que sabes.
Ahora entiendo lo que significan basura y estupidez.	Me alegra que asistieras a tu reunión familiar diaria.

Tendrás que usar...

Cada vez que te encuentres un objeto procura examinarlo y, si puedes guardártelo, hazlo; te puede ser muy útil, incluso imprescindible, en otra parte del juego. Tendrás que averiguar dónde hay que usarlos de la mejor manera posible. Fíjate bien en cada pantalla, siempre hay algún objeto que puede ser interesante. A veces tendrás que mirar incluso en los sitios más obvios... Los nombres de los objetos que incluimos son los mismos que te irás encontrando durante la aventura.

Cacho de carne: en la cocina del bar. Resulta ser muy buena comida... para perros.

Cacerolas: siempre muy útiles para hacer sopa o como casco para protegerse la cabeza en situaciones apuradas.

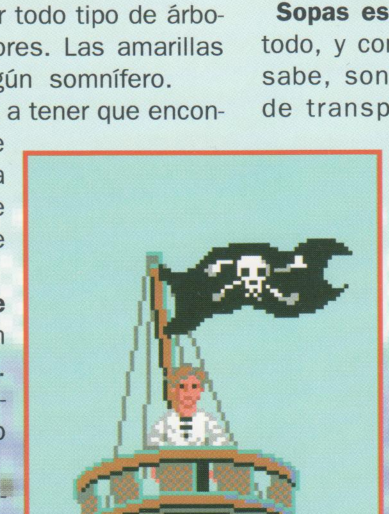
Pollo de goma: lo encontrarás en la casa de la bruja vudú. Constituye una forma de transporte poco conocida pero muy eficaz.

Espadas: imprescindibles para todo buen pirata que se precie.

Pala: si un tesoro quieres hallar una pala has de comprar...

Flores amarillas: en el bosque puedes encontrar todo tipo de árboles, plantas y flores. Las amarillas parecen tener algún somnífero.

Camisetas: vas a tener que encontrar un par de ellas. Serán la prueba de que eres un valiente pirata.



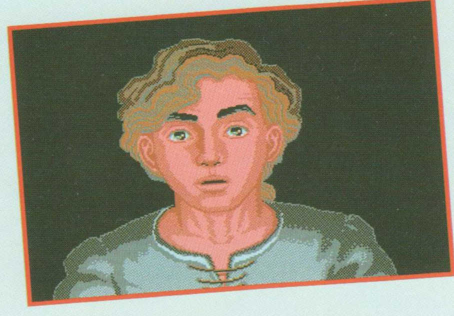
Repelente de ardillas: también útil con las ratas.

Ídolo: no te olvides de que no flotan.

Jarras: te encontrarás en el bar de Scumm un buen número de ellas.

Grog: bebida por antonomasia de los piratas. Es una mezcla de las sustancias más volátiles y corrosivas que puedas imaginar.

Barco: si eres pirata y no tienes barco siempre puedes acercarte al negocio de Stan para ver las ofertas de la semana.



Notas: encontrarás docenas de ellas en Monkey Island. Unas veces son simples bromas, otras veces contienen información interesante.

Caja fuerte: si sabes la combinación podrás abrirla.

Sopas especiales: por encima de todo, y como todo el mundo sabe, son un sistema de transporte a islas misteriosas de primera magnitud.

Llaves: de todos los tamaños y colores. Eso sí, sirven para abrir baúles, cajones, armarios...

Banderas piratas: buenos sustitutos del cráneo humano molido.

Cuerdas: para bajar a precipicios, para servir de mecha...

Catalejos: contienen lentes cóncavas que concentran la luz del Sol y de esa forma se pueden quemar algunas cosas.

Cañones: además de ir acompañados de balas y de pólvora, también sirven para auto-dispararse hacia la playa más cercana.

Plátanos: útiles si te quieres ganar la amistad de los monos.

Pólvora: imprescindible ingrediente de sopas tele-transportadoras (da ese sutil toque picante y salado tan apetitoso), y demoledor de presas de prestigio.

Remos: si tienes una barca y no tienes remos... te quedarás en el mismo sitio en el que estás.

Recoge-plátanos: artefacto totalmente inútil diseñado y construido por el tipo de persona que se pasaría 20 años viviendo en una isla casi desierta.

Cabeza de navegante: ...como las que reducían los jíbaros, pero en grande y en feo. Lo peor de todo es conseguir que una cabeza sin cuerpo lleve bien puesto un collar.

Raíz vudú: con ella se puede preparar un líquido que, además de servir de refresco, es un prodigioso eliminador de fantasmas.

Manteca de cerdo: ...grasa al fin y al cabo. Si chirría alguna puerta, ya sabes lo que hay que hacer.

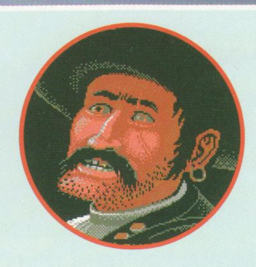
Brújula: contiene un potente imán que atraerá todas las cosas de hierro que pongas delante de ella.

Herramientas: útiles si tienes que abrir alguna cosa.

MONKEY ISLAND
paso a paso

LAS TRES PRUEBAS





Empiezas en el muelle del pueblo, desde el que puedes ir al "Scumm Bar". Hablando con los piratas te enteras de lo que está pasando en la isla (incluso el perro te dice algo), y si te diriges a los "piratas importantes" te contarán cómo convertirte en pirata. Te hablarán sobre las "Tres Pruebas": conseguir vencer en duelo al Sword Master de la isla, robar el ídolo de múltiples brazos que está en la mansión de la gobernadora y encontrar el tesoro escondido de Mêlée Island. También te darán unos consejos muy útiles:

-Buscar a alguien que te entrene en la lucha con espada antes de ir a enfrentarte al Sword Master

-Usar alguna droga con los perros de la mansión de la gobernadora.

-Conseguir un mapa antes de buscar el tesoro.

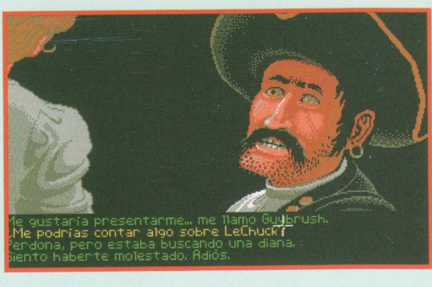
Sitúate detrás de los piratas importantes y, cuando el cocinero salga a servir las mesas, entra en la cocina y coge el trozo de carne y la cacerola. Sal al pequeño muelle que hay a la derecha de la cocina; hay un pájaro comiéndose un pescado, pero podrás robárselo si vas al final del muelle y pisas un tablón suelto...

Sal del bar y dirígete hasta el puesto del vigía ciego. Vete a la derecha y aparecerá el mapa de Mêlée Island. Dirígete hacia la explanada, aproximadamente en el centro de la isla. Al llegar, hacia la izquierda, ves la carpa de un circo. Entras en él y hablas con dos personajes que te ofrecen 478 doblones si te dejas lanzar hacia el otro lado de la isla con un cañón. Lo haces y, aunque aterrizas contra un mástil, recibes tu dinero.



Vuelves a la plaza del pueblo (donde está el "ciudadano de Mêlée Island" que lleva un loro sobre el hombro), te metes en la primera puerta que hay a la izquierda del ciudadano, coges un pollo que hay encima de un baúl y vas a ver a la bruja vudú del pueblo, que te contará cosas sobre tu futuro.

Sal y dirígete al arco que hay al fondo de la calle, a la izquierda del ciudadano, y llegarás a la calle principal del pueblo. Entras en la primera puerta, que es una tienda, llamas al tendero y compras una pala y una espada. Ahora tienes que decirle que estás buscando al Sword Master. El tendero se va a buscarle, le sigues y al llegar a la casa del Sword Master te escondes. Así descubres que el Sword Master de la isla es una mujer. Ella te sugiere que el capitán Smirk te dé lecciones de esgrima.



Ahora vas hacia la casa que queda al sudeste de la isla (para pasar el puente dale al duende el pescado) y hablas con el capitán Smirk para convencerle de que debe darte lecciones; págale 30 doblones y muéstrale la espada que llevas. El capitán te enseña a pelear con la espada y a insultar a tu oponente, pero ahora debes salir y buscar pelea para ampliar tu experiencia y tu repertorio de insultos y respuestas.

Cuando veas a algún pirata, párate, espérale y rétale. Emplea los insultos que el capitán Smirk te enseñó y anota los que ellos te vayan diciendo. Cuando adquieras suficiente destreza con la espada y la lengua, podrás enfrentarte al Sword Master. Busca su casa en el mapa y lucha contra ella. Si no consigues vencerla vuelve a los caminos para ampliar tu pobre vocabulario.

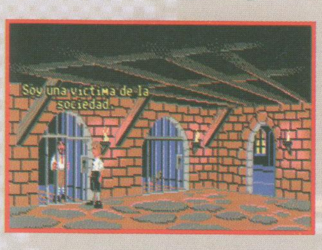
Vuelves al pueblo y, en la calle principal, entras en la tercera puerta que te encuentras (es la cárcel). Allí hablas con Otis (cómprale caramelos de menta) que te cuenta algo sobre unas flores amarillas que son un somnífero y algo más sobre el nuevo sheriff, Fester Shinetop, al que ya has conocido. Vuelves al bosque por el cruce y recoges un pétalo de flor amarilla.



Vas a la mansión de la gobernadora, drogas a los perros

con la carne y el pétalo, vas a la entrada y te metes en la primera puerta a la derecha. El sheriff te habrá seguido hasta allí y tendrás una pelea muy divertida con él. Durante esa pelea irás recogiendo varios objetos, como un repelente de ardillas, unos labios de cera, un manual de estilo y un quita-grapas. Pero al faltarte la lima, no puedes coger el ídolo.

Vuelves a la cárcel y le das el repelente de ardillas a Otis, quien, agradecido, te da una tarta que le envió una tía suya y que lleva una lima. Con ella consigues el ídolo de la mansión, pero el sheriff te detiene y le cuentas que sólo cogiste el ídolo prestado. La gobernadora aparecerá y, después de echar al sheriff, se pondrá muy tierna contigo. Sin embargo, hieres su sensibilidad y se marcha.





Al intentar salir de la mansión, el sheriff, que te ha estado esperando, te arroja a la bahía con el ídolo atado al cuello. Antes de que te ahogues, coge el ídolo y después recoge una espada que hay en el fondo. Saldrás al muelle. Reaparece la gobernadora, que venía dispuesta a salvarte. Se ha enamorado de ti y te cita en su mansión cuando termines las tres pruebas. Ahora tienes que adentrarte en el bosque hasta que dar con un claro que tiene una "X" en el suelo... Para encontrarlo, sigue estas pistas:

Cruce del mapa, pantalla del bosque, arriba, flores amarillas, izquierda, fogata abandonada, derecha, tocón de árbol y flores rojas, izquierda, árbol caído, derecha, tocón de árbol, derecha, barranco, adelante, izquierda, arriba, puente, claro del bosque. derecha... ¡Por fin, el punto del tesoro! Cava y recógelo.

Al volver al pueblo te enteras de que LeChuck ha raptado a la gobernadora y advierte que nadie debe seguirle. Vas al bar y el cocinero te dice cómo conseguir un barco. Recoge todas las jarras que veas, entras en la cocina y llena una de ellas con el grog que contiene el barril. Llévalo hasta la cárcel (ve cambiando de jarra cuando se vayan fundiendo).

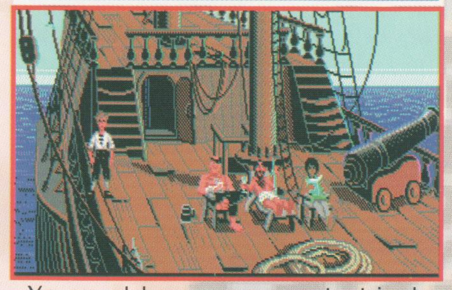
Con el grog derrites la cerradura de la cárcel y liberas a Otis. Te enteras de quién es el sheriff y vuelves con la bruja vudú que te explica cómo acabar con el fantasma de LeChuck en Monkey Island: con un preparado a base de una antigua raíz con el que tendrás que rociarle. También te advertirá sobre los salvajes caníbales de la isla. Recluta a la Sword Master para ir a buscar a la gobernadora (enséñale la nota que te han dejado los fantasmas) y vete a la isla que está situada al norte de la isla Mêlée. Para atravesar el precipicio, usa el pollo de goma en el poste que ves y activarás la polea.

Allí hay un pirata con dos garfios que te cuenta una historia sobre una bestia a la que tendrás que tocar si quieres que te ayude a rescatar a la gobernadora. Tocas a la bestia, que resulta ser un loro verde, y el trato queda cerrado. Vete al negocio de Stan y dile que quieres comprar un barco barato (a crédito) y te contestará que tal vez el tendero te pueda dar una carta de crédito. Además te enseña más barcos y te da su tarjeta y una brújula con un imán.

Ahora tienes que ir a la tienda y engañar al tendero, diciéndole primero que tienes trabajo (para que suba a por la carta de crédito a la caja fuerte, y así te fijas en la combinación) y luego, cuando descubre que no es verdad, pidiéndole que vaya a buscar al Sword Master. Cuando se vaya, abre la caja con los verbos "tirar" y "empujar", tal como lo hizo el tendero. El primero hace girar la manilla a la izquierda y el segundo a la derecha. Procura prestar mucha atención a los movimientos del tendero, ya que la combinación no siempre es la misma. Lo ideal sería que grabarás la partida justo después de abrir la caja por primera vez, así no tendrás que repetirlo nunca más. Coge la carta de crédito por valor de 5.000 doblones y vuelve al negocio de Stan.

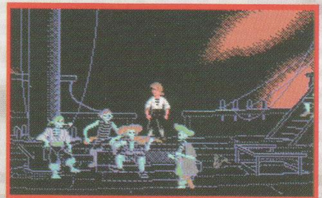
Regatea con él hasta conseguir un barco, vuelve al pueblo, vete al muelle y recoge tu barco y el manual sobre navegación. Allí están la Sword Master, con Methook, el pirata de los garfios, y con Otis, el ex-preso....

EL VIAJE

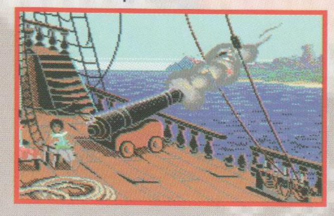


Ya en el barco ves que tu tripulación se amotina y se niega a colaborar contigo. Una vez que estés en tu camarote coge la pluma y el tintero, saca un libro del escritorio, sube a cubierta y trepa por la escala del mástil hasta coger la bandera pirata.

Bajas ahora por la escotilla de cubierta y llegas a una sala con dos escotillas: una va a dar a la cocina, la otra a la bodega del barco. Bajas a





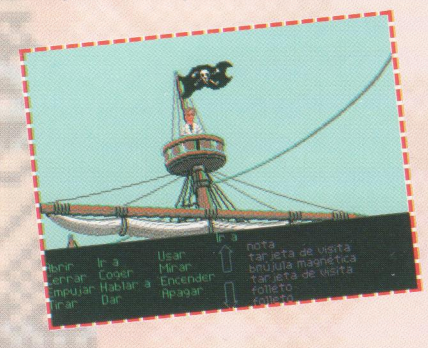




La aventura paso a paso...



la bodega y descubres unos barriles con pólvora, de la que te guardas un poco. En un baúl encuentras algo de vino y, encima de los barriles centrales, una cuerda. Vas a la cocina y coges los cereales que hay en el armario. También la cacerola que encontrarás por allí. Abres los cereales y ves que tienen premio:



Se trata de una pequeña llave que abrirá el armario de tu camarote. Así puedes coger un cofre que tiene canela y una receta de sopa. Vas a la cocina y haces la sopa en la cazuela que hay encima del fogón, usando la bandera pirata, la pluma y tinta, vino, canela, caramelos de menta, el pollo de goma, pólvora y los cereales.

Al mezclarse estos ingredientes explota la caldera y tú te mareas debido al nauseabundo olor que desprende. Pasarás unos días inconsciente. Cuando te despiertas, te hallas situado frente a la costa de Monkey Island. Baja a la bodega, coge más pólvora y échala en la boquilla del cañón de cubierta. Ahora deberás bajar a quemar en el fogón de la cocina la tarjeta de visita de Stan. Subes a cubierta, pones la cuerda en el cañón y usas la cacerola. Lo siguiente es encender la mecha del cañón y salir volando hacia la playa de Monkey Island....





Después de aterrizar en la playa te encontrarás al viejo pirata Herman Toothrot. Cuando se vaya recoge el plátano que hay en el suelo, a la izquierda del árbol. Lee el cartel y entra en la jungla. Verás el mapa de Monkey Island.

Dirígete al norte de la isla y así llegarás al punto marcado como "Fuerte", en la parte norte del cráter del volcán. Recoge el catalejo que está al lado del cañón y empuja éste. De su interior saldrán una bola de cañón y algo de pólvora. Recógelo. Ve hacia el este, hacia el cauce del río. Allí, por unos peldaños excavados en la roca (coge la nota y la piedra que encuentras) llegarás a una especie de balancín de piedra con una roca encima de él. Otra nota. Tiras dos veces del balancín, subes por los peldaños que verás al fondo de la pantalla y llegas a la cima de una montaña.

Hay una roca justo al borde de la cima. Empújala. Ésta cae y lanza la piedra que había en el "arte primitivo" hacia la playa, dándole de lleno al platanero que hay allí. Bajas hacia la presa del cauce del río y pones en ella la pólvora. Abres el catalejo y consigues la lente cóncava que hay en su interior. Usándola con la luz del sol sobre la pólvora harás que se rompa la presa y que la corriente de agua te arrastre cauce abajo hasta la charca. Hay un cadáver y otra nota (esta vez de LeChuck).

Te encuentras a Toothrot, que te cuenta cosas interesantes. Cuando acabe, coge la cuerda que hay cerca del cadáver. Corre a la grieta que hay en la jungla. Se trata de un barranco en cuyo fondo hay unos remos. Baja a cogerlos atando una de las cuerdas que tienes a la "rama gruesa" y después la otra cuerda a la "raíz robusta". Ve a la playa y recoge los plátanos que te encuentres al lado del árbol. Usa los remos y la barca para llegar a la playa situada en la zona norte de la isla, a tu derecha.

Haz una visita a los caníbales. Al llegar al pueblo, vete a la izquierda, verás un ídolo y un cuenco con fruta. Al intentar salir del poblado te toparás con tres caníbales que te acusarán de haber robado las ofrendas de su ídolo. Acabarás encerrado en una de las chozas. En ella puedes ver la famosa máquina "recoge-plátanos" y un cráneo humano. Debajo del cráneo hay un tablón suelto; ábrelo y lárgate.

Usa el bote para ir a la playa sur de la isla. Métete en la jungla y localiza al mono que anda por allí. Le das los plátanos que llevas y se va contigo. Busca la explanada central de la isla y encontrarás un par de totems que guardan la entrada a la Sagrada Cabeza de Mono. Tira de la nariz del tótem que está al fondo de la escena y se abrirá una empalizada que, al

La aventura paso a paso...













soltar la nariz, volverá a cerrarse. El mono se subirá al tótem y se quedará colgando de la nariz, dejándote el acceso abierto. Acércate a la cabeza gigante y recoge el mini-ídolo que verás clavado en el suelo. Vuelve ahora al pueblo (usando la barca que dejaste en la playa sur de la isla) y ve hacia la choza en donde antes habías estado preso. Está cerrada. Cuando vas a regresar a la jungla te vuelves a encontrar a los caníbales, a los que darás el mini-ídolo.

Te dejarán el camino libre y abrirán la puerta de la choza para que puedas coger el "recoge plátanos". Dáselo a Toothrot y te regalará la "llave" de la cabeza de mono (la cerradura es la oreja derecha). Para no perderte en el interior de la cabeza (entras por la boca), vuelve al poblado y cambia el folleto "cómo avanzar en la navegación" por la "cabeza del navegante", que es, literalmente, una cabeza de marino mantenida con vida mediante magia. Alrededor de la cabeza verás un collar hecho de ojos que permiten a la cabeza permanecer invisible a los fantasmas.

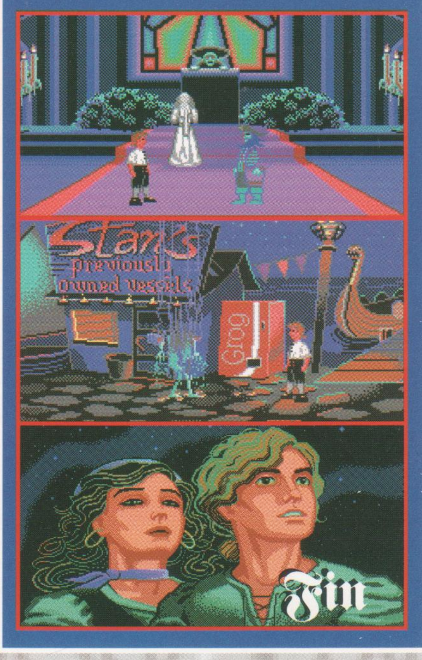
Vuelve a la cabeza gigante de mono y entra. Usando la cabeza del navegante evitarás perderte en las catacumbas. Sólo tendrás que observar hacia dónde mira cada vez la cabeza. Si no lo consigues distinguir, mírala tú a ella y te irá dando indicaciones de por dónde debes seguir. Llegarás a una cima muy cercana al barco fantasma. Pídele a la cabeza su collar de ojos. Póntelo, baja hasta el barco y ve al camarote de LeChuck, a la izquierda. Coge la llave -con la brújula- y vuelve a cubierta. Baja por la escotilla y ve a la bodega. Intenta coger uno de los pollos fantasma. No lo conseguirás pero podrás obtener una de sus plumas.

Con ella volverás hacia la izquierda, a la estancia en donde uno de los piratas está dormido. Hazle cosquillas en el pie y el pirata soltará la jarra de grog que sostiene en la mano. La coges y vuelves a la granja. Verás una escotilla en el suelo. Ábrela con la llave del capitán y baja hasta la bodega. Tienes que coger algo de manteca que hay a la derecha, para lo que tendrás que emborrachar a la rata que no te deja pasar vertiendo el grog de la jarra en el plato que hay en el suelo. Coge la manteca, sube a la cubierta y úsala en la puerta de la derecha. Ahora podrás abrirla sin hacer ningún ruido.

Entras por ella y coge las herramientas que hay colgadas de la pared junto al vigilante fantasma dormido. Con ellas baja a la bodega de los animales y abre la caja que contiene la raíz mágica. Coge la raíz y sal del barco. Vuelve al poblado caníbal. Ellos, a cambio de la raíz, te proporcionarán la botella mágica de seltz, con la que podrás derrotar a los fantasmas del barco. Al regresar a la caverna que hay dentro de la cabeza gigante para acabar con los fantasmas, uno de ellos, que se ha quedado rezagado, te cuenta que todos van a Mêlée, a la boda del capitán. Vuelves a reunirte con tus compañeros de viaje y regresas a Mêlée Island. ■

EL FIN

Acabas de regresar a Mêlée Island y te diriges hacia la iglesia. Tendrás que ir eliminando a varios fantasmas que te saldrán al paso usando la botella de seltz. Al llegar a la boda ves que la gobernadora había logrado liberarse de los fantasmas y tenía preparada una buena sorpresa a LeChuck. Discutes con el capitán y al final éste te da un puñetazo que te envía al otro extremo de la isla a donde te persigue. Otro puñetazo más y aterrizas en el negocio de Stan. Ahora tienes que ser rápido y antes de que LeChuck te vuelva a dar otro puñetazo deberás coger la botella de seltz y rociarle. Al estallar LeCkuck formará unos bonitos fuegos artificiales. Con esto la aventura queda concluida.



Próxima entrega:

con el Fascículo nº 4, el Maxijuego

- **STREET FIGHTER II**

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (**DPTO. TÉCNICO**)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.

DE LUNES A VIERNES


THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
De nuevo arriesgué mi vida y me deslizé por la garganta del gigantesco mono. ¿Se habían reducido mis sueños de pillaje y poderosos galeones a esto? "Tres pequeñas pruebas y serás un pirata como nosotros", dijeron. Está bien. Si solamente tuviera estómago para beber la bazofia que estos canallescos perros de mar consumen, el resto sería fácil. ¿Cómo podía saber que encontraría a una tan bella como poderosa mujer con un pretendiente celoso y tan estúpido como para no enterarse de que estaba muerto desde hace años? ¿Y cómo iba a deslizarme dentro de ese gran mono de piedra para encontrar a un hombre que camina flotando a treinta centímetros del suelo y que prende fuego a su barba todas las mañanas para entretenerse?
Extraído de "Las memorias de Guybrush Threepwood. Los años de la isla Monkey".
No todo es pelear en este juego, también podrás hacer un poco de turismo.
PC VGA
Ir a Cabeza Gigantesca de mono
Abrir Ir a Usar lentes
Cerrar Coger Mirar a pedernal
Empujar Hablar a Encender bola de cañon
Tirar Dar Apagar calavera
cabeza navegante
collar en navegante
• Impresionantes gráficos en tres dimensiones.
• Asombrosa y pegadiza música reggae.
• Olvídate de teclear comandos. Sólo pincha con el cursor y pulsa.
• Golpes de humor que te harán destornillarte; algunos de ellos tan bien escondidos como para no ser encontrados con facilidad.
• Tiempo estimado de juego para ser finalizado: 30 horas.
Vive el cálido ambiente del trópico en un típica aldea indígena.
Como en toda buena aventura de piratas, no puede faltar el barco fantasma.
Conoce la interminable vida nocturna de Mêlee Island.
PC VGA
PC VGA
PC VGA
ERBE
LUCASFILM GAMES